

**Комунальний заклад Львівської обласної ради**  
**«Львівський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти»**  
Кафедра суспільствознавчої освіти

**Програма підвищення кваліфікації**  
**керівників гуртків**

**«ДІЯЛЬНІСНИЙ ПІДХІД У ГУРТКОВІЙ РОБОТІ:**  
**МЕТОДИКА ІГРОВОГО НАВЧАННЯ»**

Програма підвищення кваліфікації розглянута і рекомендована до затвердження на засіданні кафедри суспільствознавчої освіти

*(Протокол № 3 від 21.03.2022 р.)*

В.о. завідувача кафедри

Галина СОХАНЬ

Програма підвищення кваліфікації затверджена науково-методичною радою

*(Протокол № 3 від 31.03.2022 р.)*

Голова науково-методичної ради

Павло ХОБЗЕЙ

## I. ЗАГАЛЬНІ ВІДОМОСТІ

**Найменування:** Програма підвищення кваліфікації керівників гуртків «Діяльнісний підхід у гуртковій роботі: методика ігрового навчання»

**Розробник:** доцент кафедри суспільствознавчої освіти, кандидат філософських наук, доцент Кудрик Л.Г.

**Мета:** науково-методичний супровід професійного розвитку керівників гуртків у їх підготовці до організації освітнього процесу в умовах викликів сьогодення, відповідно до запитів громадянського суспільства, установ і закладів освіти, освітніх потреб споживачів освітніх послуг.

**Вид:** навчання за програмою підвищення кваліфікації.

**Напрямок:** організація навчання, виховання та розвитку учнів в освітньому середовищі; рефлексія і професійний саморозвиток педагога, зокрема:

1. Оволодіння інноваційними освітніми технологіями.
2. Опанування методологічних основ ігрового навчання.
3. Реалізація діяльнісного підходу як складової компетентнісно орієнтованої освіти.
4. Організація освітнього простору, спрямованого на розвиток ціннісних життєвих навичок учнів.

**Обсяг:** 30 годин.

**Форма (форми) підвищення кваліфікації:** інституційна (очна, дистанційна, очно-дистанційна)

**Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться/набуватимуться:**

- професійно-педагогічна компетентність – обізнаність із новітніми науково обґрунтованими відомостями з педагогіки, психології для створення освітньо-розвивального середовища, що сприяє цілісному індивідуально-особистісному становленню учнів;

- мовно-комунікативна компетентність – вміння активно слухати, ставити запитання, обстоювати власну позицію, використовуючи різні прийоми розміркувань та аргументації;

- психологічно-фасилітативна компетентність – усвідомлення значущості здоров'я дитини, розкриття її потенціалу, здатність сприяти творчому становленню школярів, розвитку особистості, лідерських якостей учнів, ціннісних життєвих навичок;

- інформаційно-цифрова компетентність – здатність отримувати інформацію та оперувати нею відповідно до власних потреб і вимог Державного стандарту базової і повної загальної середньої освіти;

- громадянська компетентність – уміння активно слухати, брати відповідальність на себе, проявляти громадянську свідомість, соціальну активність, участь у житті суспільства; аналітично мислити, критично розуміти світ: політику, право, права людини, культуру, релігію, мистецтво, історію, мас-медіа, економіку тощо;

- загальнокультурна компетентність – здатність аналізувати найважливіші досягнення національної і світової науки і культури, орієнтуватися в культурному та духовному контекстах сучасного українського суспільства.

**Місце (міся) надання освітньої послуги:** Комунальний заклад Львівської обласної ради «Львівський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти», заклади освіти Львівської області

**Очікувані результати навчання:**

Унаслідок проходження курсів підвищення кваліфікації за цією програмою слухач:

- розуміє суть діяльнісного підходу і переваги його застосування у гуртковій роботі;
- знає теорію і методику ігрового навчання;
- володіє ігровими технологіями розвитку мисленнєвої діяльності учнів;
- вміє організовувати освітній простір, спрямований на розвиток ресурсів особистості і формування в учнів ціннісних життєвих навичок.

**Вартість (у разі встановлення):** безоплатний характер надання освітньої послуги для слухачів курсів підвищення кваліфікації за регіональним замовленням місцевих органів управління освітою, платна форма навчання згідно з кошторисом для всіх інших категорій.

**Документ, що видається за результатами підвищення кваліфікації:** сертифікат

## II. ЗМІСТ ПРОГРАМИ

### Інтеграційно-мотиваційне заняття

Час за робочою навчальною програмою – 2 години

1. **Реєстрація слухачів.** Вхід в систему дистанційного навчання, ознайомлення з навчальним середовищем, інструментами взаємодії (Практичне заняття – 1 година).
2. **Ознайомлення з програмою і навчальним планом.** Знайомство, формування очікувань учасників (Практичне заняття – 1 година).

### Модуль I. Діяльнісний підхід у гуртковій роботі: теоретичні засади

Час за робочою навчальною програмою – 6 годин

**Тема 1.1. Діяльнісний підхід як передумова ефективності освітнього процесу**  
(Лекція - 2 години)

*План лекції*

1. Суть і особливості діяльнісного підходу.
2. Завдання і принципи діяльнісного підходу в освіті.
3. Діяльнісний підхід і розвиток в учнів навичок XXI ст.

**Тема 1.2. Діяльнісний підхід в контексті компетентнісно орієнтованої освіти**  
(Практичне заняття – 4 год.)

*План практичного заняття*

1. Формування ключових компетентностей учнів через діяльнісний підхід.
2. Проблемне навчання та його різновиди (ділові та імітаційні ігри, моделювання процесів, метод аналізу конкретних ситуацій, мозкова атака, евристична бесіда тощо).
3. Особистісно орієнтоване навчання і виховання на гурткових заняттях.
4. Фахова компетентність керівника гуртка, його готовність до застосування інноваційних освітніх технологій.

### Модуль II. Методика ігрового навчання

Час за робочою навчальною програмою – 6 годин

**Тема 2.1. Ігрова діяльність та її особливості** (Лекція – 2 год.)

*План лекції*

1. Сутність і призначення гри.
2. Класифікація ігор.
3. Принципи ігрової педагогіки.

**Тема 2.2. Розвивальний потенціал ігрового навчання** (Практичне заняття – 4 год.)

*План практичного заняття*

1. Функції гри та її використання у навчанні.
2. Позиції педагога в ігровій діяльності.
3. Розвиток емоційного інтелекту і ресурсів особистості засобами ігрової діяльності.
4. Розвиток комунікативних здібностей учнів в ігровій діяльності.

**Форум:** «Яке виховне значення українських народних ігор?».

**Модульна контрольна робота № 1.**

*Напишіть есе:* «Ігрова діяльність як засіб соціалізації особистості дитини».

**Модуль III. Практика застосування ігрової діяльності у гуртковій роботі**

Час за робочою навчальною програмою – 8 годин

**Тема 3.1. Ігрова діяльність – шлях до формування творчої особистості учня** (Практичне заняття – 4 год.)

*План практичного заняття*

1. Навчальна гра – засіб розвитку інтересів дитини.
2. Організація та проведення інтелектуально-пізнавальних ігор.
3. Організація гри в команді.
4. Сюжетно-рольові ігри.
5. Дидактичні ігри за видом діяльності учнів (ігри-мандрівки, ігри-доручення, ігри-загадки, ігри-бесіди (ігри-діалоги)).
6. Комп'ютерні ігри.

**Тема 3.2. Досвід застосування ігрової діяльності у гуртковій роботі** (Практичне заняття – 4 год.)

*План практичного заняття*

1. Напрями застосування ігрової діяльності у гуртковій роботі.
2. Актуальний педагогічний досвід і результативність впровадження діяльнісного підходу.

**Модуль IV. Коучингові технології в організації гурткової діяльності**

Час за робочою навчальною програмою – 6 годин

**Тема 4.1. Освітній коучинг як технологія особистісно-розвивального навчання** (Лекція – 2 год.)

*План лекції*

1. Актуальність освітнього коучингу в контексті педагогіки партнерства.
2. Принципи коучингової взаємодії педагога та учня.

3. Коучингові підходи і технології у гуртковій роботі.
4. Техніки постановки запитань.

#### **Тема 4.2. Коучингові технології у розвитку мисленнєвої діяльності учнів** (Практичне заняття – 4 год.)

##### *План практичного заняття*

1. «Чарівні» запитання – інструмент розвитку креативності.
2. Технології розвитку творчого мислення. Стратегія У.Діснея.
3. Завдання і вправи на розвиток нестандартного мислення.
4. Технології розвитку критичного, відповідального, рефлексивного мислення.
5. Технології розвитку цілісного, системного, позитивного мислення. Піраміда Р.Ділтса.
6. Розвиток стратегічного мислення. «4 запитання планування».
7. Постановка цілей за методикою SMART.
8. Шкалювання як інструмент вимірювання результатів діяльності.
9. Коучингова техніка «Колесо балансу» і її творче застосування у різних контекстах.

#### **Модульна контрольна робота № 2.**

*Поділіться досвідом застосування ігрових технологій у гуртковій роботі.*

#### **Підсумкове заняття.** Вихідне діагностування, рефлексія (Практичне заняття – 2 год.)

**Контроль** за знаннями слухачів проводиться послідовно й систематично. На практичних заняттях — індивідуальне та фронтальне опитування, виконання самостійної та колективної (групової) роботи; на лекціях — експрес-контроль, що передбачає постановку конкретних запитань з теми. В дистанційному навчанні – опитування з допомогою гугл-форм, Padlet та ін., модульна контрольна робота у форматі есе, презентації досвіду.

**Оцінювання** розглядається як засіб одержання зворотної інформації про результативність підвищення кваліфікації та внесення коректив у методику роботи зі слухачами курсів. Комплексна оцінка за курс включає зарахування різних видів робіт, які виконує слухач: 1) вхідне опитування; 2) модульні контрольні роботи № 1 та № 2; 3) участь у форумі на платформі Moodle; 6) вихідне опитування (рефлексія).

### III. РОЗПОДІЛ ГОДИН ЗА ВИДАМИ ДІЯЛЬНОСТІ

Назви тем	Кількість годин			
	Усього	Лекції	Практичні	Тренінги
<b>Інтеграційно-мотиваційне заняття</b>	<b>2</b>		<b>2</b>	
Реєстрація слухачів			1	
Ознайомлення з програмою і навчальним планом			1	
<b>Модуль I. Діяльнісний підхід у гуртковій роботі: теоретичні засади</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
<b>Тема 1.1.</b> Діяльнісний підхід як передумова ефективності освітнього процесу		2		
<b>Тема 1.2.</b> Діяльнісний підхід в контексті компетентнісно орієнтованої освіти			4	
<b>Модуль II. Методика ігрового навчання</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
<b>Тема 2.1.</b> Ігрова діяльність та її особливості		2		
<b>Тема 2.2.</b> Розвивальний потенціал ігрового навчання			4	
<b>Модульна контрольна робота № 1.</b> Напишіть есе: « <i>Напишіть есе: «Ігрова діяльність як засіб соціалізації особистості дитини».</i> ».				
<b>Модуль III. Практика застосування ігрової діяльності у гуртковій роботі</b>	<b>8</b>		<b>8</b>	
<b>Тема 3.1.</b> Ігрова діяльність – шлях до формування творчої особистості учня			4	
<b>Тема 3.2.</b> Досвід застосування ігрової діяльності у гуртковій роботі			4	
<b>Модуль IV. Коучингові технології в організації гурткової діяльності</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
<b>Тема 4.1.</b> Освітній коучинг як технологія особистісно-розвивального навчання		2		
<b>Тема 4.2.</b> Коучингові технології у розвитку мисленнєвої діяльності учнів			4	
<b>Модульна контрольна робота № 2.</b> Поділіться досвідом застосування ігрових технологій у гуртковій роботі.				
<b>Вихідне діагностування, рефлексія</b>	<b>2</b>		<b>2</b>	
<b>Всього годин:</b>	<b>30</b>	<b>6</b>	<b>24</b>	